

**ITGbM PELATIHAN PENGEMBANGAN PRODUK MULTIMEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KEAHLIAN ANAK YATIM PIATU DI PANTI ASUHAN HIFDHUL
MURSALIN TASIKMALAYA****Muhammad Adi Khairul A¹⁾, Aldy Putra A²⁾**^{1,2} Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi
e-mail: adikhairul@unsil.ac.id¹, aldy@unsil.ac.id²**Abstrak**

Panti Asuhan Hifdhul Mursalin yang berlokasi di Bungursari Kota Tasikmalaya belum sepenuhnya memiliki program untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi, sehingga untuk membuat atau memanfaatkan produk teknologi informasi pun masih jauh dari harapan. Padahal keterampilan terhadap penguasaan teknologi informasi saat ini sangat diperlukan. Berangkat dari hal tersebut, maka diusulkan sebuah kegiatan dalam rangka memberikan bekal keahlian dalam bidang pengembangan produk multimedia. Kegiatan telah dilaksanakan di Laboratorium Komputer INTRO Jurusan Teknik Informatika Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Materi yang diberikan dalam kegiatan ialah tentang pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Powerpoint, pengolahan gambar menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan dasar animasi menggunakan Adobe Flash. Secara Keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik. Peserta kegiatan terlihat sangat antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan. Untuk kedepannya diperlukan kegiatan lanjutan berupa pendampingan yang bermanfaat untuk mengarahkan anak asuh lebih focus mendalami salah satu produk multimedia hingga produk tersebut siap untuk dipasarkan.

Kata Kunci : keahlian, produk multimedia, presentasi, animasi.**Abstract**

Orphanage Hifdhul Mursalin located in Tasikmalaya city Bungursari yet fully have programs to increase skills in utilizing information technology, so as to create or exploit information technology is still far from expectation. On the other hand the skill of the mastery of information technology today is very necessary. Based on this, the proposed activities in order to provide supplies expertise in the development of multimedia products. The activities have been carried out at the Laboratory of Computer INTRO Department of Informatics Siliwangi University Tasikmalaya. Subject provided in activity is about making a presentation using Powerpoint applications, image processing using Adobe Photoshop and basic animation using Adobe Flash. Overall activity is going well. Participants looked very enthusiastic to follow the activities of each phase of activity. For the future, the necessary follow-up activities such as mentoring is beneficial to direct more focus foster children to explore one of the multimedia product until the product is ready to be marketed.

Keywords: *expertise, multimedia products, presentation, animation.***I. PENDAHULUAN**

Keterampilan pada era saat ini perlu dimiliki oleh setiap orang, selain itu keterampilan juga perlu diasah. Keterampilan yang saat ini populer dan perlu untuk ditingkatkan adalah kemampuan penggunaan teknologi informasi. Keterampilan akan mudah untuk diterapkan dan akan melekat apabila keterampilan itu diterapkan dan diajarkan sejak dini. Disisi yang lain, banyak anak-anak yang kurang beruntung untuk mengenyam pendidikan sehingga tidak jarang anak-anak tersebut tidak memiliki keterampilan yang khusus (Departemen Sosial, 2004).

Panti Asuhan Hifdhul Mursalin yang berlokasi di

Bungursari Kota Tasikmalaya. Panti asuhan ini memiliki 93 anak asuh yang terdiri dari anak yatim, duafa, piatu dan yatim piyatu, dengan rentang usia balita hingga SMA. Panti asuhan ini belum sepenuhnya memiliki program untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi, sehingga untuk membuat atau memanfaatkan produk teknologi informasi pun masih jauh dari harapan. Berangkat dari peluang yang ada, program ini memungkinkan para anak asuh tersebut berpeluang untuk membuat produk-produk IT yang bisa diproduksi dan dijadikan produk berdaya saing dan bisa dipasarkan. Salah satu produk yang paling digemari dan mudah untuk dibuat dan dipelajari adalah produk multimedia.

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan dan observasi awal pada Panti Asuhan Hifdhul Mursalin, maka terdapat beberapa permasalahan yang menjadi pokok masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana menjadwalkan panti asuhan secara efektif dan efisien untuk dapat belajar dan membuat produk multimedia,
2. Bagaimana cara melakukan sosialisasi dan melakukan penyebaran informasi untuk memberikan pemahaman bagi anak asuh mengenai konsep dan kegunaan memproduksi produk IT khususnya multimedia.
3. Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dengan tepat sasaran serta tepat guna sebagai tools atau alat produksi produk multimedia sehingga prosesnya lebih optimal.

Prioritas utama dari masalah yang dijelaskan di atas adalah bagaimana melakukan pelatihan pembuatan produk multimedia di Panti Asuhan Hifdhul Mursalin Tasikmalaya.

II. METODE

Rangkaian mekanisme pelaksanaan ITGbM ini dilakukan dengan mengadopsi langkah-langkah action reseach yang terdiri dari 4 (empat) tahapan (Dick dkk, 2001) and (Gall dkk,2003) yaitu : perencanaan, tindakan, evaluasi dan refleksi. Aktifitas dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut :

A. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, tim pelaksana ITGbM mendatangi mitra untuk melakukan koordinasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Bahasan koordinasi meliputi waktu pelaksanaan kegiatan, peserta (anak asuh) yang akan dilibatkan, materi yang akan disajikan serta sarana dan prasarana yang diperlukan.

Setelah melakukan koordinasi dengan mitra, maka tim menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan yang meliputi : modul pelatihan, ruang belajar, komputer dan projector.

B. Tindakan

Tindakan dalam kegiatan berupa pelaksanaan program ITGbM. Kegiatan ITGbM dimulai dengan pengarahan dari ketua tim kepada peserta kegiatan, kemudian pemaparan materi tentang pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Powerpoint, pengolahan gambar menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan dasar animasi menggunakan Adobe Flash, dilanjutkan dengan latihan.

C. Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap proses pelatihan. Beberapa hal yang dievaluasi adalah kendala, kekurangan dan kelemahan yang dialami dalam proses pelatihan berlangsung.

D. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan terhadap kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan kegiatan berikutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Koordinasi antara tim pelaksana ITGbM dengan mitra dilaksanakan pada tanggal 15 September 2016. Pada pertemuan ini disepakati bahwa terdapat 15 orang anak asuh yang akan menjadi peserta pelatihan. Peserta dipilih berdasarkan tingkat pendidikan terakhir. Peserta yang diperbolehkan mengikuti kegiatan ialah anak asuh yang sedang atau sudah mengikuti pendidikan tingkat menengah (SMP). Pelaksanaan kegiatan dijadwalkan pada tanggal 16 Oktober 2016.

Pada saat pelaksanaan kegiatan diperlukan 16 unit komputer dan 1 unit proyektor. Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium INTRO Teknik Informatika Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Materi pelatihan yang akan disajikan meliputi pembuatan presentasi, mengolah gambar dan membuat animasi sederhana. Modul pelatihan yang sediakan sejalan dengan materi yang telah disepakati.

B. Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 16 Oktober 2016 bertempat di Laboratorium Komputer INTRO Jurusan Teknik Informatika Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Peserta kegiatan merupakan anak asuh dari Yayasan Hifdhul Mursalin yang dengan pendidikan SMP berjumlah 15 orang.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan (1)

Kegiatan ITGbM dimulai dengan pengarahan dari ketua tim kepada peserta kegiatan, kemudian pemaparan materi tentang pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Powerpoint, pengolahan gambar menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan dasar animasi menggunakan Adobe Flash, dilanjutkan dengan evaluasi terhadap materi yang telah diberikan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan (2)



Gambar 3. Foto bersama peserta kegiatan

C. Evaluasi

Secara Keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan baik. Peserta kegiatan terlihat sangat antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan. Bagi peserta yang belum terbiasa menggunakan komputer, terlihat sedikit kesulitan ketika mendapatkan materi tingkat lanjut.

Beberapa kendala yang dihadapi yaitu penyediaan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pelatihan. Dibutuhkan banyak alat (komputer) untuk dapat langsung mempraktekkan materi yang diberikan. Selain itu, perlu dilakukan penyesuaian antara materi yang disampaikan dengan tingkat pendidikan atau usia peserta. Materi yang disampaikan lebih baik untuk fokus dalam satu bidang namun dengan pembahasan yang mendalam.

D. Refleksi

Untuk kedepannya pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dibuat berkesinambungan. Selain diberikan materi tentang teknis pembuatan produk multimedia, peserta juga diberikan bekal teori untuk dapat menjual atau memasarkan produk tersebut sehingga dapat memberikan pemasukan berupa materi bagi peserta.

Dengan dilaksanakan kegiatan ini wawasan dan keahlian anak asuh panti asuhan dalam hal produk multimedia akan meningkat. Sebelum diadakan kegiatan ini, anak asuh hanya bertindak sebagai konsumen (pengguna) produk multimedia. Namun dengan diperkenalkannya cara pengembangan produk multimedia, diharapkan anak asuh diarahkan menjadi produsen produk-produk multimedia.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat IPTEKS Tepat Guna bagi Masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2016 bertempat di Lab.Intro Jurusan Teknik Informatika Universitas Siliwangi. Dengan peserta sebanyak 15 orang tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang merupakan anak asuh dari Yayasan Hifdhul Mursalin Tasikmalaya. Hasil dari kegiatan ini berupa modul pelatihan pengembangan produk multimedia. Modul dibuat menjadi 3 bagian, bagian pertama berisikan materi pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Powerpoint, bagian kedua berisikan materi tentang pengolahan photo menggunakan aplikasi photoshop dan bagian terakhir berisikan materi tentang dasar animasi menggunakan adobe flash.

Tindak lanjut dari kegiatan ini adalah memberikan materi pelatihan yang lebih mendalam dan focus kepada satu produk multimedia yang akan dihasilkan. Selain itu diperlukan pendampingan kepada peserta kegiatan ini dalam hal pemasaran produk multimedia yang dihasilkan sehingga produk tersebut dapat diterima oleh pasar dan dapat memberikan penghasilan lebih bagi peserta.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Sosial RI, 2004

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. *The Systematic Design Of Instruction*. USA: Addison-Wesley Educational Publisher Inc. 2001.

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. *Educational research: An introduction*. Seventh Edition. Boston: Pearson Education, Inc. 2003.